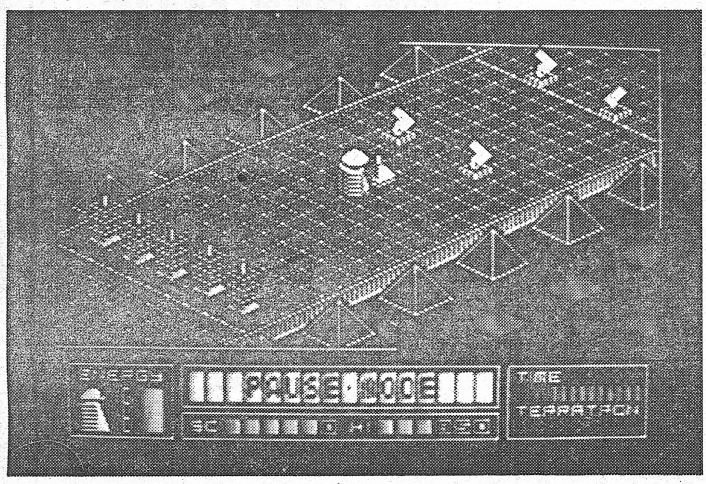
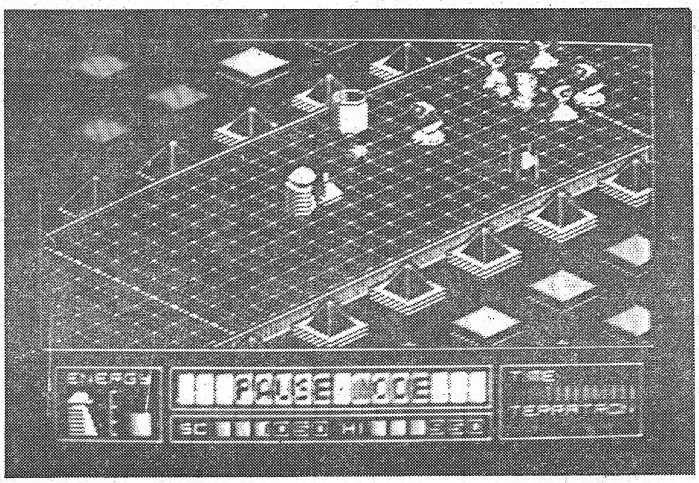
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA





TÍTULO: Alien Highway (Encounter 2)

MÁQUINA: Spectrum

NOVA AVENTURA NA AUTO-ESTRADA

Os leitores devem estar lembrados do excelente jogo que era *Highway Encounter*, da *Vortex*. Nele, controlávamos um droide, o *Vorton*, que conduzia uma arma especial, o *Lasertron*, ao longo de uma estrda, até atingir o fim, onde aterrara uma nave alienígena, que tínhamos de destruir.

O «écran», com gráficos em 3D, dava uma visão oblíqua da estrada, pejada de obstáculos e de estranhos extraterrestres, e a condução do jogo exigia uma bem elaborada estratégia, que nos forçava a avançar como frequência, deixando para trás o *Lasertron*, de forma a desimpedir o caminho, para depois voltarmos a recolhê-lo.

Nesta continuação de *Highway Encounter*, o objectivo é, de igual forma, a destruição dos invasores, mas *Alien Highway* tem outras particularidades, para além de diferenças de cenário, embora mantenha (ou tenha até melhorado) a óptima qualidade dos gráficos. Para começar, o *Vortron* está sozinho, quando no primeiro jogo levava atrás de si os seus substitutos, e consegue vidas extra em contacto com regeneradores, que encontra ao longo do caminho. Pode libertar-se dos inimigos, que são numerosos e mais perigosos que no primeiro jogo, disparando o seu *laser*, mas isto não é suficiente, como em breve se verifica, quando começamos a jogar, tentando, ao mesmo tempo, empurrar o *Lasertron*, rodear obstáculos e carregar no «gatilho». A solução, tal como anteriormente, é largar o *Lasertron* nas alturas propícias e ir à frente ver o que nos aguarda. Os comandos são simples (avançar, parar, rodar para a esquerda ou direita e disparar), obedecem bem, e o jogo coloca um desafio crescente, tornando-se mais difícil à medida que progredimos na estrada.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 10
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: Não perder

À PAULADA E A PONTAPÉ

TÍTULO: Sai Combat

MÁQUINA: Spectrum

As artes marciais são numerosas e as editoras de jogos de computador têm ainda muito por onde inspirar-se, depois de explorarem devidamente o filão do *karaté* e *kung-fu*. E, a prová-lo, está este programa da *Mirrorsoft*, que foi buscar o nome a uma variante do *karaté*, praticada no Japão há vários séculos.

Sai, em japonês, é o nome do pau que os oponentes usam (na verdade, é ligeiramente curvo e não direito, como nesta simulação), e pode ser aplicado na defesa e no ataque, neste último caso atingindo o adversário em diversos locais do corpo, mas esta forma de combate não prescinde, também, dos pés e das mãos, como forma de *karaté* que é. Assim, podemos observar os lutadores, nesta simulação, executando golpes do estilo de *The Way of the Exploding Fist*, incluindo os eficazes pontapés altos.

Quando o programa acaba de carregar, entra automaticamente em demonstração, de forma a podermos apreciar bem os 16 movimentos possíveis no jogo, e nesta fase se faz a selecção, teclando «1» ou «2», entre um ou dois jogadores. O lutador que controlamos começa como «cinturão branco», defrontando um adversário com a mesma categoria, e o objectivo é fazer que vá subindo de grau, por vitórias sucessivas, até chegar a «cinto negro». Atingir esta fase é difícil, mas mais difícil ainda é progredir de 1.º Dan a 8.º Dan, que é a finalidade última do jogo.

Durante os encontros, cada vez que um lutador é atingido a sua energia *(Chi)* diminui, sendo o nível a que desce indicado pela progressiva mudança de cor da cabeça de dragão, na parte inferior do «écran», que lhe corresponde. Quando a cor muda por completo, é a derrota no próximo golpe. O mesmo se passa com o adversário, o qual deve ser derrotado três vezes, antes passarmos à fase seguinte. Quando se chega à categoria de «cinturão negro», além de defrontarmos o adversário, temos ainda que preocupar-nos em evitar «estrelas» Ninja, atiradas na nossa direcção.

Como jogo, este é, sem dúvida, dos melhores que já vimos, batendo mesmo *Exploding Fist* em muitos aspectos. Os gráficos são excelentes e bastantes realistas, a animação é impecável e não existem praticamente deformações ou misturas de atributos. O único problema, comum a todos estes jogos é o número de teclas que somos forçados a utilizar, quer no ataque quer na defesa, mas o seu domínio consegue-se com a prática. Ao todo, como referimos, são 16 movimentos, controlados por 8 teclas e pelo «disparo». Para um jogador, são as seguintes: «2», «3», «4», «Q», «R», «A», «S», «D» e «Caps», para disparar; o segundo jogador usa «8», «9», «O», «U», «P», «J», «K», «L» e «Symbol Shift», para disparar.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS: (1-10): 9
DIFICULDADE: 16 níveis
CONSELHO: Não perder

CARTÃO JOVEM
ENERGIA RENOVÁVEL

Para todos os jovens com idades compreendidas entre os 12 e os 26 anos. Permite a aquisição de bilhetes com redução ***de 50%, para percursos superiores a 50 km,*** se as viagens forem iniciadas durante os Períodos Verdes, em épocas determinadas. Pessoal e intransmissível. Entrega imediata.
A melhor forma de multiplicares as tuas viagens, durante as férias, ao longo do ano.
É o Cartão Jovem. A tua energia renovável.

Pokes & Dicas

O espaço de que dispomos hoje, em virtude da nova secção, não é muio, pelo que passamos já ao «expediente», sem mais comentários.

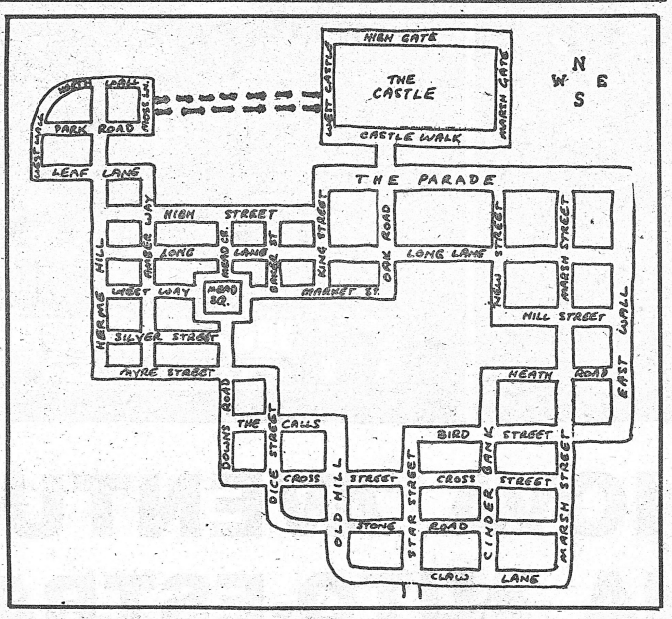
Na semana passada tínhamos iniciado indicações para o *Ricardo Jorge Rodrigues*, referentes a *Everyone's a Wally*, e preparavamo-nos para continuar hoje, quando recebemos uma carta do *Mário Lopes*, de Santa Iria da Zoia, a enviar diversas soluções para fases do jogo. Como os leitores têm a primazia, são as suas *dicas* que hoje se publicam, prosseguindo nós noutra ocasião. Assim, e passando sobre a forma de reparar a fonte e construir o muro, que já referimos, temos as seguintes:

— *Para reparar o fusível:* assumir a personagem Harry; apanhar o fio do fusível *(fuse wire)* e o fusível avariado *(blown fuse)*.

— *Para reparar o poste eléctrico:* continuando como Harry, entrar na cabina telefónica e jogar o jogo «Asteróides», até ouvir um som curto; sair e apanhar o isolador *(good insulator)* e a chave de fendas *(screw driver)*, ir até à rua da escola; as faíscas afastam-se e pode-se subir até à rua da escola; as faíscas afastam-se e pode-se subir ao poste e substituir o isolador (a Wilma transporta o isolador e a chave de fendas está na estação de caminho-de-ferro).

— *Para selar a encomenda:* assumir a personagem Wilma, apanhar o carimbo *(rubber stamp)* e a encomenda *(unstamped parcel)*, caminhar até ao fim da estação dos correios e a encomenda fica carimbada; depois, levar a encomenda até às docas.
(Aqui, o Mário não sabe o que fazer, mas o facto é que isto é o final da sequência para apanhar a letra «E», e a encomenda é trocada pela letra, como depois veremos) -

— *Para reparar o gancho:* como Wally, apanhar o gancho partido *(broken hook)* e a Super-Cola *(super glue)* e levá-los para a oficina; por o gancho na bancada, passar por debaixo do torno, com a Super-Cola, e o gancho fica bom. (Depois disto, leva-se o gancho para o guindaste, muda-se para Wilma, trata-se da encomenda, como descreveste acima, e apanha-se a letra «E»).



O Mário pede, por seu turno, indicações para «V» (que já demos) e vidas infinitas para *Rambo* e *Mikie*, mas isso já é falta de atenção, amigo. Olha que demos o *Mikie* há duas semanas! Em contrapartida, manda *pokes*, que daremos mais adiante, com excepção de *Penetrator*, que também já saiu.

O *Pedro Casaca*, que também está a aproveitar com *Wally*, perguntava, outro dia, qual seria a melhor e mais barata impressora para o Spectrum. Ben, a melhor é um problema, porque tens *printers* bastante caras, como a Seikosha 1000-AS, que custa quase 60 contos, e há ainda mais caras.

Tudo depende do fim a que se destina. Tens, por exemplo, a Seikosha GP-50S, que não precisa de Interface, ligando directamente ao Spectrum, que custa uns 20 contos e é boa para fazer listagens e pequenos trabalhos (aceita rolo estreito), e, no mesmo género, a Sinclair 2040, mas esta usa papel térmico, que é caro. Se queres um formato maior de papel, tamanho A-4, por exemplo, então, tens que investir os tais 50 ou 60 contos e, se optares por uma Timex 2080, por exemplo, deverás ainda adquirir um Interface.

Quanto à função SCREENS, o manual inglês do Spectrum explica-te para que serve, no capítulo 20.

O *André Ferreira Gonçalves*, de Pombal, mandou a solução de *Zorro* (um pouco tarde, André, pois já a demos, não deves ter lido o jornal nesse dia) e pede ajuda para *D-Day*, procurando saber «como se faz passar a vez de jogar». Alguém quer responder?

E vamos aos *pokes*

Começamos com os enviados pelo *Mário Lopes:*

— RAID OVER MOSCOW: POKE 46512,182 ou 30414,182,
— SCUBA DIVE: POKE 55711,255 ou 55779,255
— MONTY MOLE: POKE 38009,0
— KNIGHLORE: POKE 53567,0

Mais alguns do *Pedro Casaca*, de 14 anos, de Lisboa:

— PROFANATION: POKE 49280,255
— ARABIAN KNIGHTS: POKE 57838,0
— THE KILLING: POKE 52161,0 ou 52162,0
— CHUCKIE EGG II: POKE 65535,184

O *Jorge Miguel Amaral Pinto* envia também *pokes*, mas, com tanto azar, que já publicámos a maioria, designadamente, *Frankenstein, Dynamite Dan* e *Mikie* (que saíram há duas semanas). Mas, para não ficares desapontado, vamos dar outros dois:

— GYROSCOPE: POKE 53922,0 (vidas): POKE 59146,0 (tempo)
— SWEEVO'S WORLD: POKE 33219,0

Quanto à correcção que fazes, em relação ao *Starquake*, é de facto SONIQ, e isso escrevemos, mas foi uma *gralha* que deu a má grafia. Se o *poke* não entra, não entra, vamos tentar arranjar um programa. E, já agora, o Jorge pede *pokes* para *Turbo Esprit*. Venham eles!

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.° — Bomb Jack
2.° — Green Beret
3.° — The Way of The Tiger
4.° — Comet Gail
5.° — Sai Combat
6.° — Micky
7.° — Superball
8.° — Comando
9.° — Cyberum
10.° — Desert Rats

Esta lista é elaborada com a colaboraçao dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Linha a linha...

UMA nova secção se iniciou hoje neste suplemento, conforme há semanas tínhamos referido, a propósito de pequenos programas e truques que alguns leitores nos enviaram e que dizíamos não terem cabimento nos *pokes & dicas*. Em princípio, não teremos periodicidade semanal, a não ser que algum dia tal venha a justificar-se, mas publicá-la-emos à medida que formos recebendo material dos leitores.

Deixamos à vossa consideração um aspecto importante. Pela nossa parte, é impossível controlar se o que nos enviam é mesmo vosso ou «pirateado» ou *apenas* «inspirado» em qualquer programa que tenham visto. Pensamos que o importante é vocês mandarem coisas que sejam mesmo vossas, por simples que sejam, e vamos partir do princípio de que assim é. Claro que há truques cuja autoria se ignora, para além daqueles que vocês próprios descobrem, como o resultado de diversos RANDOMIZE USR, por exemplo, e isso é diferente, mas procurem contribuir com qualquer coisa mais, como é exemplo o programa com que abrimos esta secção.

O nosso já conhecido *Luís Miguel Santos*, do Cartaxo, enviou-nos um programa de sua autoria, que se destina a guardar programas em Basic na zona de memória onde se guarda a imagem. Este programa transfere um programa Basic, que tenha menos de 6912 *bytes* para a outra zona, gravando-o com auto-run.

```
9990  LET B=23552
9991  FOR A=16384 TO 23296 STEP 1
9992  POKE A, PEEK B: LET B=B+1
9993  NEXT A
9994  SAVE«nome» CODE 16384, (PEEK 16473+256*PEEK 16474)-16384
```

Luís Miguel, que anda a iniciar-se em código-máquina, gostaria de ver jogos seus à venda, mas isso não é muito fácil. Para já, a edição de *software* em Portugal é muito limitada, como sabes, e a «pirataria» abunda. É lançado um jogo e o mais provável é aparecerem cópias no mercado, de forma perfeitamente incontrolável, daí a pouco tempo. Tenta contactar, no entanto, com algumas das principais firmas de *software,* que podes encontrar na lista telefónica, como a Timex, a Triudus, ou uma menos conhecida, como a Hardware Software House (passe a publicidade):

Do mesmo autor, recebemos ainda estas duas formas de desenhar com uma só linha (e com efeitos interessantes)

```
10 FOR N=0 TO 87: CIRCLE N,N,N: NEST N
                  ou
10 PLOT 145,12: OVER 1: DRAW 60,60,51↑4
```

E ainda diversos RANDOMIZE USR, dos quais citamos 1270, 1281, e 1283 a 1289 e 1301 (que simulam as riscas de carregamento), e ainda o 1234.

Programa para desenho

Miguel Nuno Grima, de Sacavém, também já aqui citado, mandou este programa para executar um desenho:

```
1 BORDER RND*6: PAPER RND*6: INK 9: CLS
10 LET A=1: LET B=1
20 FOR T=1 TO 185 STEP 5
30 CIRCLE T, A, B
40 LET A=A+2: LET B=B+2
50 NEXT T
```

E mais efeitos

Paulo Jorge Diogo Rodrigues mandou-nos o seguinte:

```
10 FOR N=128 TO 255: POKE 22400+N, N: NEXT N
```

e ainda

```
10 FOR M=1 TO 255
20 FOR N=0 TO 255
30 PRINT
40 POKE 23642,255: POKE 23693,N
50 POKE 23607,N
70 NEXT N: NEXT M
80 RANDOMIZE USR 1300
```

O «departamento de truques» deu estes:

— Eliminar a função «Edit»: POKE 23572,32
— Eliminar o comando «Break»: POKE 23613,82

Mas, quanto a «truques», terminamos com o leitor por que começámos, *Luís Miguel Santos,* que proporcionou os seguintes:

— POKE 23756,0 — a primeira linha passa a ser a linha 0 e fica-se com protecção anti-MERGE
— POKE 23755,100 e POKE 23755,0 — fazem desaparecer e reaparecer, respectivamente, a listagem do programa
— POKE 23607,0 e POKE 23607,60 — o primeiro torna ilegíveis os caracteres e o segundo fá-los reaparecer
— POKE 23659,0 — contém as linhas inferiores do «écran» e, se houver «Break», o programa bloqueia
— POKE 23613,82 — protege um programa do «Break», não permitindo a interrupção; no entanto, instruções como FOR... NEXT, GOSUB... RETURN, e GOTO desactivam-no, pelo que deve ser colocado antes e depois de cada uma destas instruções.

E é tudo, por hoje. Esperemos então poder continuar esta secção com novos contributos. Só pedimos que mandem as listagens perfeitamente legíveis, de preferência à máquina, e no vosso próprio interesse.

Novidade americana

PASSADO REGRESSA COM "ALTER EGO"

Lembra-se daquela noite romântica com a atrevida garota de 10 anos com ar de quem tinha 11? Nunca pensa como a sua vida seria diferente se tivesse aceite o convite para provar o seu novo baton de morango «da forma mais divertida»?

E aquela fotografa que o convidou para uma sessão no seu estúdio? Por ser demasiado desconfiado não terá perdido a oportunidade de se tornar numa estrela de cinema?

Agora você poderá descobrir tudo isso. «Alter ego» é um novo jogo de computador da firma norte-americana de software «Activision», que lhe permite reviver a sua vida e descobrir aquilo que ela «poderia ter sido».

«Alter ego» é sedutor de se jogar, e tem um incrível sentido de humor poucos jogos de computador o farão rir à gargalhada, mas este, provavelmente, fa-lo-á.

Excelente terapia

Constitui também uma excelente terapia. Foi scrito pelo psicólogo clínico Peter J. Favaro, e leva-nos a algumas das mais comuns encruzilhadas da vida, deixando-nos reviver alguns dos nossos medos e ansiedades, dando-nos um sentido de perspectiva desses acontecimentos.

É possível ter-se uma ideia do que a nossa vida poderia ter sido se tivessemos sido mais aventureiros, românticos, inibidos ou estudiosos.

Podemos mesmo descobrir, depois de nos terem acontecido algumas coisas terríveis durante o jogo, que a nossa vida actual é bastante boa comparada com aquilo que poderia ter sido...

Favaro, o autor do programa, utilizou as experiências de centenas de pessoas para criar os cenários do jogo.

À medida que fazemos as nossas escolhas, o programa pferece-nos sábias perspectivas e conselhos simpáticos, mostrando que afinal não fomos tão estúpidos como çensavamos quando desperdiçamos a oportunidade de «caçar» a namorada do nosso maior amigo ou decidimos ser amigo do novo colega estrangeiro na «primária», que ainda nem sabia português.

O jogo poderá ser de grande utilidade terapêutica para adolescentes que tentam desenvolvencilhar-se com alguns problemas de passagem à idade adulta.

Nesse estádio da vida, o programa «joga» com muita rficácia, com, por exemplo, as pressões sociais.

O seu realismo reflete-se no facto de que alguns dos cenários reproduzidos por Favaro se referem a problemas sexuais pelos quais as pessoas comumente passam. Exploram, por exemplo as reacções de um jovem quando vê pela primeira vez o desdobrável central da revista «Playboy» ou as suas opções com o sexo oposto quando pela primeira vez o convidam para uma festa de adolescentes.